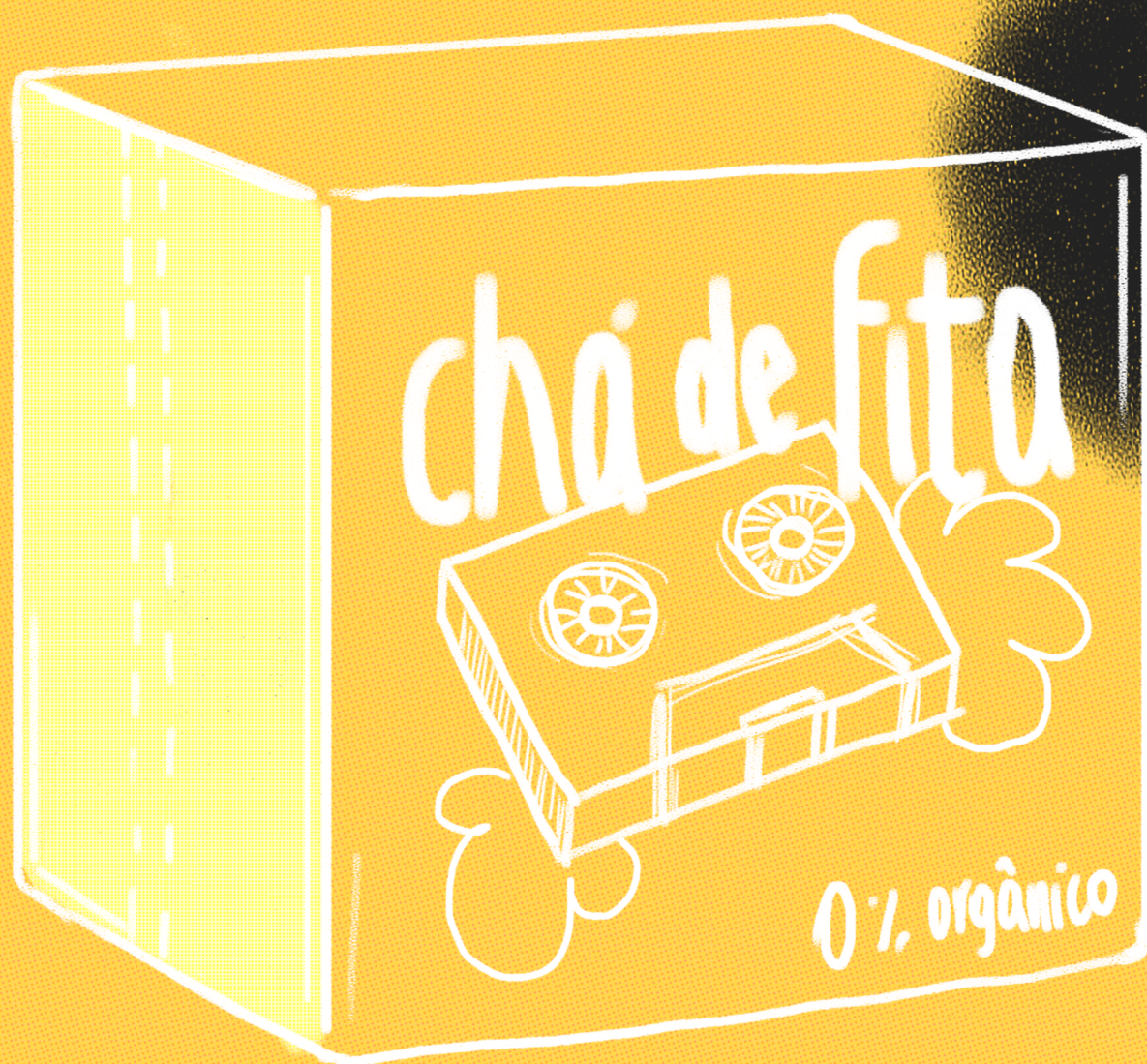




Relatório

Luiz Gustavo Oliveira

DEP/
ART/
AME
NTO
DESIGN



unesp

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
Departamento de Design

chá
de
fita

Luiz Gustavo Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso - Habilitação em Design Gráfico

Orientadora: Prof^a Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade

Co-orientador: Prof. Me. Guilherme Cardoso Contini

Bauru, 2024

Resumo

Esse projeto se trata de uma coletânea de livros ilustrados. O Livro I: **O Prelúdio** é um livro de dobra artesanal desenvolvido no decorrer da disciplina de Oficina Gráfica obrigatória do curso de Design - Habilitação em Design Gráfico. O Livro II: **Chá de Fita** é uma adaptação digital da animação de mesmo nome, desenvolvida durante a disciplina de Imagens Animadas II matéria também obrigatória do curso de Design - Habilitação em Design Gráfico. O projeto foi idealizado visando uma experiência multiplataformas, onde o leitor pode tatear o livro I e ler o livro II acompanhado de uma trilha sonora. Aproximando, o máximo que a mídia permite, o estático de uma animação e suas sensações.

Palavras-Chave: Design Gráfico, Livro Ilustrado, Livro Artesanal, Livro Digital.

Agradecimentos

Quando dizem que a faculdade é um processo de transformação você não acredita em um primeiro momento. Mas falar desses anos e a maneira que eles me mudaram, me faz perceber que essa frase nunca esteve tão correta. Apesar dos desafios, das perdas e superações, sempre tive ao meu lado pessoas que se importam comigo e sempre confiaram que eu conseguiria.

Agradeço à minha família, minha mãe: Marilene e minha irmã: Tainã. Vocês sempre acreditaram em mim mesmo quando, para mim, já não havia mais horizonte a buscar. Obrigado por todo o suporte, carinho e apoio incondicional ao longo de todos esses anos.

Agradeço aos professores Ana Bia e Guilherme Contini por aceitarem esse desafio e me acompanharem ao longo desses anos de desenvolvimento do projeto. Sem a paciência, disponibilidade e cobrança deles, esse projeto ainda estaria na gaveta. Obrigado por tudo.

Agradeço também a todos os professores com os quais tive contato ao longo dessa graduação. Vocês fazem parte de forma indireta e direta dessa história e sem vocês ela também não seria possível.

Por fim agradeço também aos meus amigos, em especial os 3 guerreiros que fizeram parte do cotidiano da minha graduação e ajudaram na criação dessa história e desse universo maluco e tão único que é o de **Chá de Fita**.

Sumário

Contexto: de onde surgiu a história?	5
Caminho até os livros	6
<i>Livro I: O prelúdio</i>	6
<i>Livro II: Chá de Fita</i>	6
<i>O trabalho de conclusão de curso</i>	7
Objetivo	8
Painel Semântico	9
A Psicologia das cores e como a forma influencia na empatia	12
As narrativas	14
<i>Livro I: Anos 1 e 2</i>	14
<i>Livro I: Anos 3 e 4</i>	14
<i>Livro I: Anos 5 e 6</i>	15
<i>Livro II: ATO I</i>	15
<i>Livro II: ATO II</i>	16
<i>Livro II: ATO III</i>	17
<i>O fim amargo e o choque de realidade</i>	18
<i>A migração para outras mídias e...</i>	18
<i>Rascunhos, início do projeto e criação do...</i>	19
<i>Paleta de cores e o peso das escolhas</i>	22
Técnicas, o <i>making off</i> de Chá de Fita	27
<i>Livro I: Anos de 1 a 6</i>	27
<i>Livro II: Chá de Fita</i>	28
Considerações Finais	32
Links e arquivos	33
Referências	34

Contexto: de onde surgiu a história?

Para entender a origem e o motivo desse trabalho, faz-se necessário o conhecimento do contexto no qual o autor está inserido, seja ele socioeconômico ou sentimental.

Luiz Gustavo, carinhosamente conhecido como Pi no tempo da faculdade, foi aluno de escola pública e agora com 30 anos, aluno do curso de Design - Habilitação em Design Gráfico - da Unesp de Bauru desde 2018. Vivenciou, durante todo o período da graduação, a dupla jornada mencionada na história, trabalhando para se sustentar em Bauru e concluir a graduação.

Essa vivência, faz o elo sentimental com os livros. Estes, são um paralelo às experiências e aos anos de Unesp vividos tão intensamente em Bauru, carinhosamente chamada de Cidade Lanche. O primeiro livro faz um apanhado dos seis anos na Unesp e a maneira que essas vivências e emoções moldaram o personagem principal, é um trabalho artesanal que carrega todas as emoções de começos e encerramentos que estes seis anos proporcionaram.

O segundo livro, conta de forma lúdica a rotina nesses seis anos e brinca com as sensações, vontades e as paixões do personagem principal e como ele tenta lidar com elas. Apesar de nunca ter de fato experimentado o “chá de fita” ou nenhum outro alucinógeno, os universos representados pelas alucinações do personagem principal eram e ainda são o escape dos momentos em que a dupla jornada cobra seu elevado preço.

Caminho até os livros

Livro I: O prelúdio

Foi no decorrer dos últimos anos de graduação, no processo de finalização das disciplinas, sendo uma delas Oficina Gráfica, cuja proposta era fazer um livro artesanal de memórias, que surge o questionamento: que memórias buscar ou retratar?

Ao realizar esse exercício da primeira aula, notei que o “trabalho” é algo constante e presente na minha existência. Lidar com isso de forma lúdica ou menos exaustiva também é algo presente nas minhas expressões e produções de conteúdo. Já havia feito no quarto semestre da faculdade, na disciplina de Produção Gráfica, no terceiro exercício da disciplina sobre quadricromia, um livreto sobre minha jornada e aceitação como artista até aquele momento, desde então, quatro anos se passaram e as lembranças sobre aceitação, surpresa e tristeza ainda permeiam o dia a dia. Talvez de forma mais equilibrada do que quando esse primeiro trabalho foi feito, mas de todo modo, ainda diz muito sobre a maneira que me expesso ou a forma que tento lidar com a então intitulada “dupla jornada”.

Esses exercícios me fizeram refletir sobre essa relação tão presente na minha realidade e a forma que eu poderia expressá-la em um ou mais formatos. A partir dessa reflexão, já com a ideia do trabalho de conclusão de curso definida e pensando no que retratar nessas memórias, nasce a ideia de fazer um prelúdio do que, até então, seria a animação. Representando nesse prelúdio os seis anos vividos na UNESP e o modo que eles moldaram os sentimentos e as experiências do protagonista.

Livro II: Chá de Fita

Voltando ao terceiro ano da faculdade, na disciplina de Imagens animadas, foi proposto como trabalho final a criação e animação de uma história. Com um grupo originalmente composto por mais 3 pessoas foi desenvolvido um roteiro inicial e rascunho da história que mais tarde viria a ser nomeada **Chá de Fita**.

Com a criatividade desses quatro amigos, o roteiro parte do momento em que um jovem faz o uso do chá de fita e começa a ter alucinações, alucinações essas relacionadas ao mundo da cultura pop e do cinema e, apesar de feita num curto prazo de 18h, a animação foi bem recebida pelo conteúdo lúdico e pelas diversas referências aos universos cinematográficos e de memes da internet.

O trabalho de conclusão de curso

A ideia inicial deste trabalho de conclusão de curso era a de uma animação, expandindo o trabalho original feito por esses quatro amigos e enriquecendo-o com mais memes e referências. Com a dupla jornada permanecendo uma realidade presente em meus dias, e o curto período restante à entrega do trabalho, uma adaptação de mídia e formato do projeto se fez necessária.

Nasce então a ideia da adaptação dessa história em uma mídia mais “tradicional”, e do complemento da história com o prelúdio, que já havia sido produzido na disciplina de Oficina Gráfica, porém com elementos não tradicionais e que tornam a apreciação desse enredo algo lúdico, interativo e único.

O Prelúdio e Chá de Fita surgem da necessidade de um estudante da Unesp de Bauru, compartilhar suas experiências ao longo de seis anos de vivências e dupla jornada, onde conciliar o trabalho e a faculdade parece um eterno malabarismo de emoções. Expor essa realidade abrindo espaço para o debate deste tema tão importante, e pouco discutido, torna-se então o objetivo central.

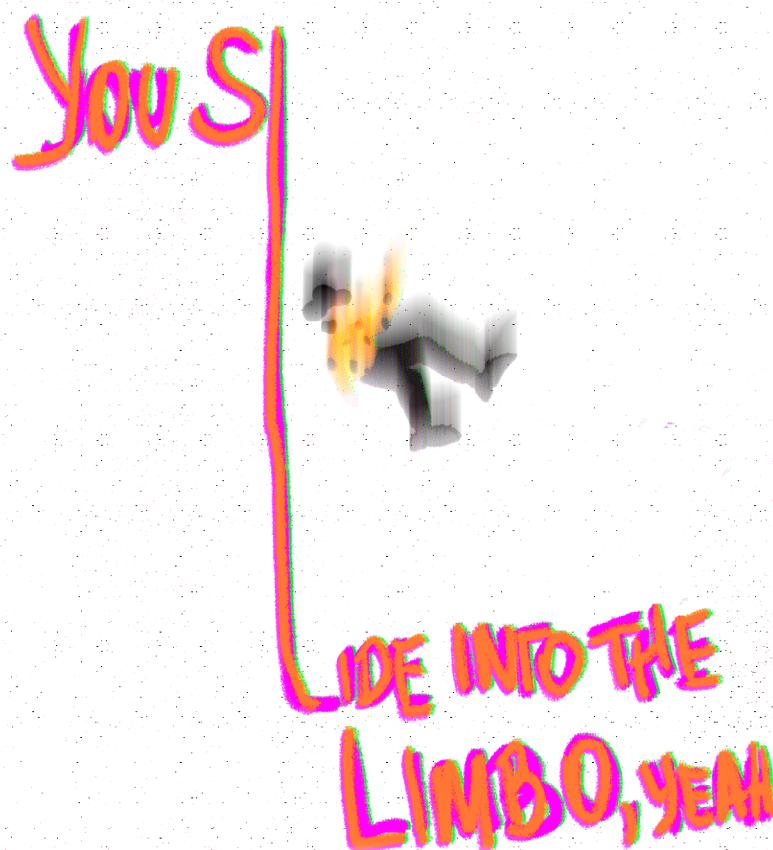


Figura 1: intervenção. Fonte: acervo pessoal.

Objetivo

O objetivo principal deste projeto é aplicar os conhecimentos adquiridos no curso na produção de um produto de design transmídia, e com isso relatar a realidade da rotina de um estudante cotista do Campus da Unesp de Bauru levantando, de forma lúdica, a discussão sobre a dupla jornada de trabalho e faculdade.

Além de ser um Trabalho de Conclusão de Curso ele é um ponto de virada de chave, pois expresse, por meio dele, os sentimentos e experiências ao longo dos anos de minha graduação.

É através desse trabalho que, além do objetivo principal, tento gerar identificação daqueles que possam estar passando pela mesma rotina ou dificuldades que fizeram parte do meu cotidiano ao longo desse período de UNESP.

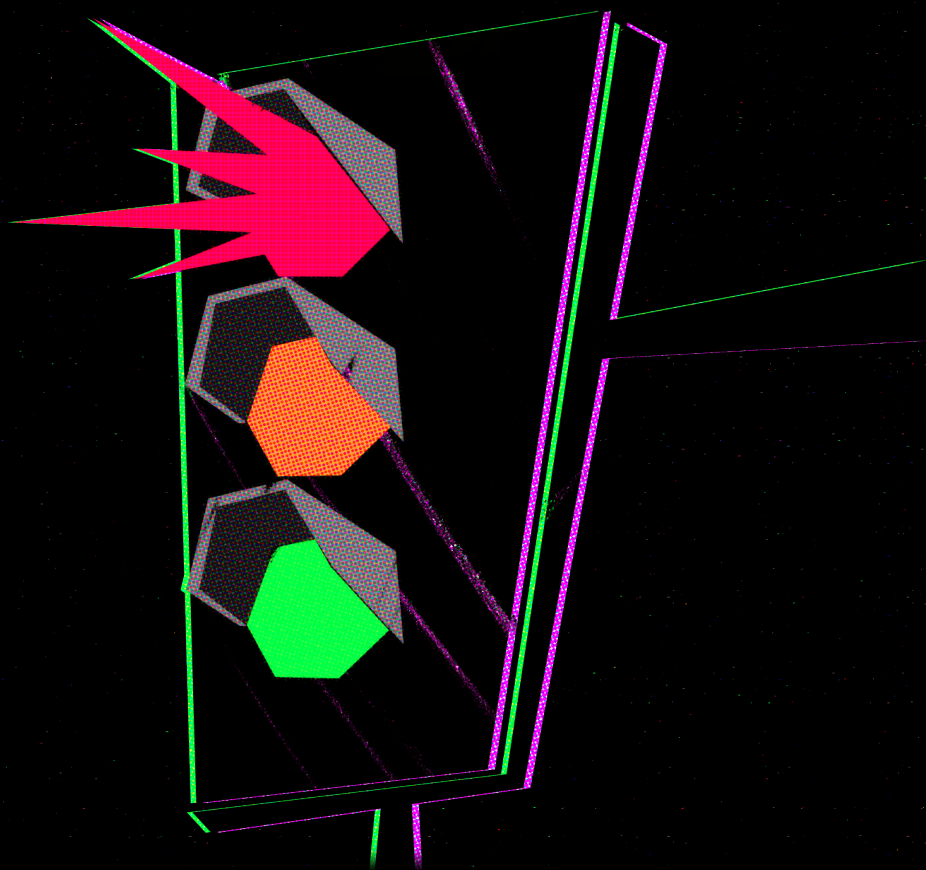


Figura 2: intervenção. Fonte: acervo pessoal.

Painel Semântico

O painel semântico foi feito com o intuito de coletar as referências utilizadas na criação da identidade e do estilo visual utilizado para dar vida ao mundo de **Chá de Fita** e de V, protagonista da história dos livros, além de trazê-las para os livros junto de novas referências para as mídias nas quais esse trabalho foi adaptado.

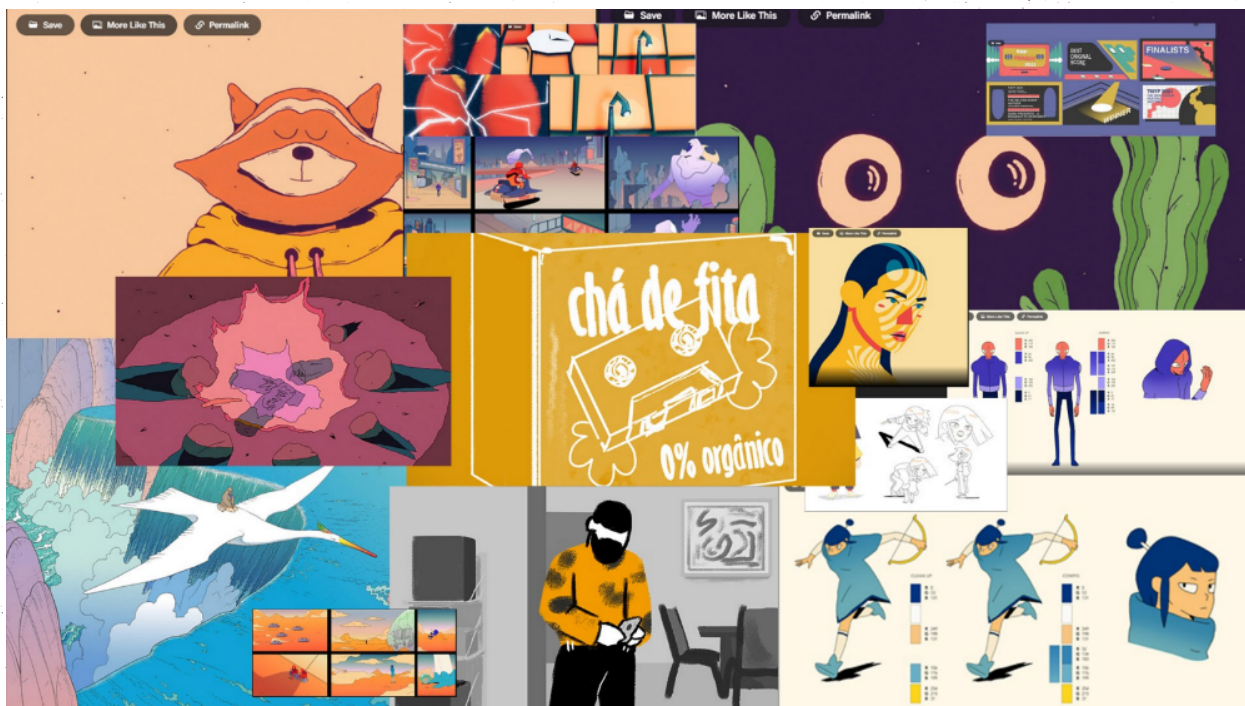


FIGURA 3: PAINEL SEMÂNTICO DOS LIVROS I E II E ESTILOS. FONTE: ACERVO PESSOAL.

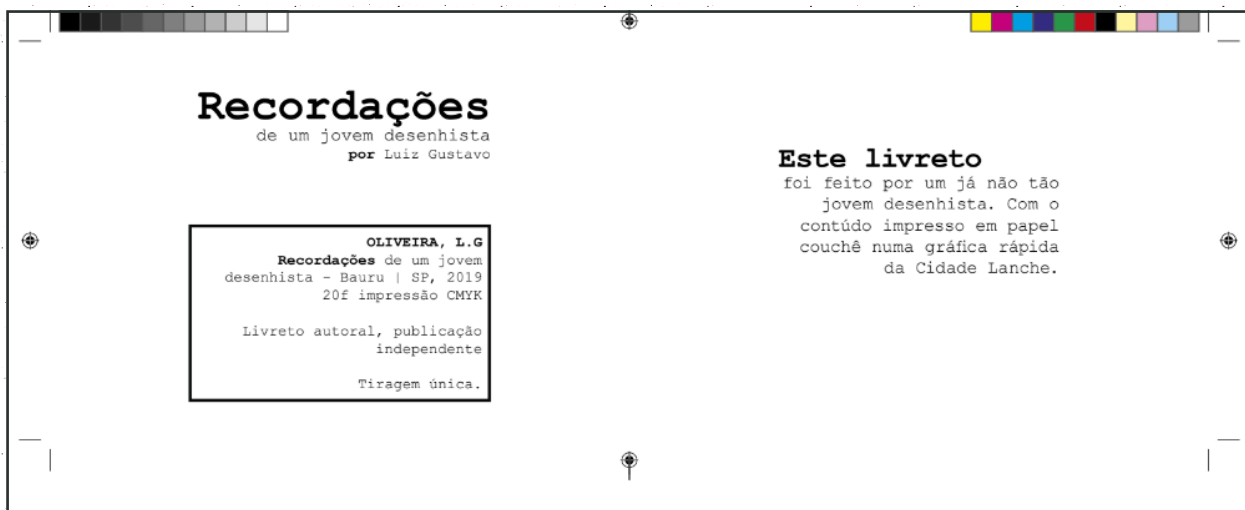


Figura 4: Página do livreto desenvolvido na disciplina de Produção Gráfica. Fonte: acervo pessoal.



Figura 5: Painel semântico do título dos livros I e II e texturas. Fonte: acervo pessoal.

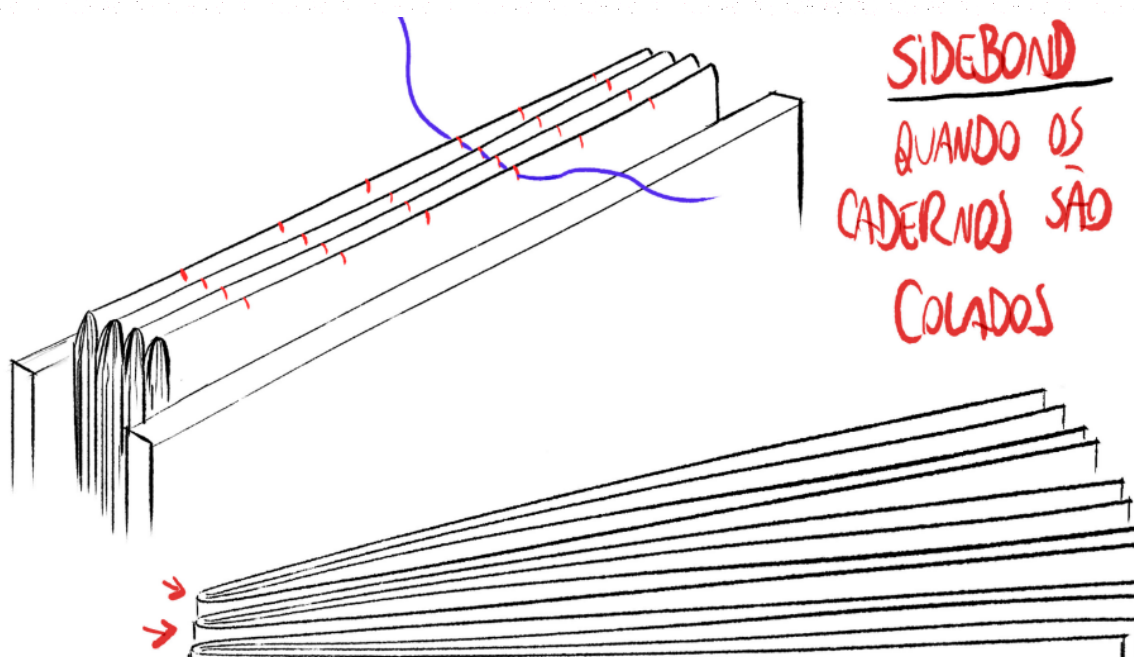


Figura 6: Referência de encadernação para o livro I. Fonte: Jozz.

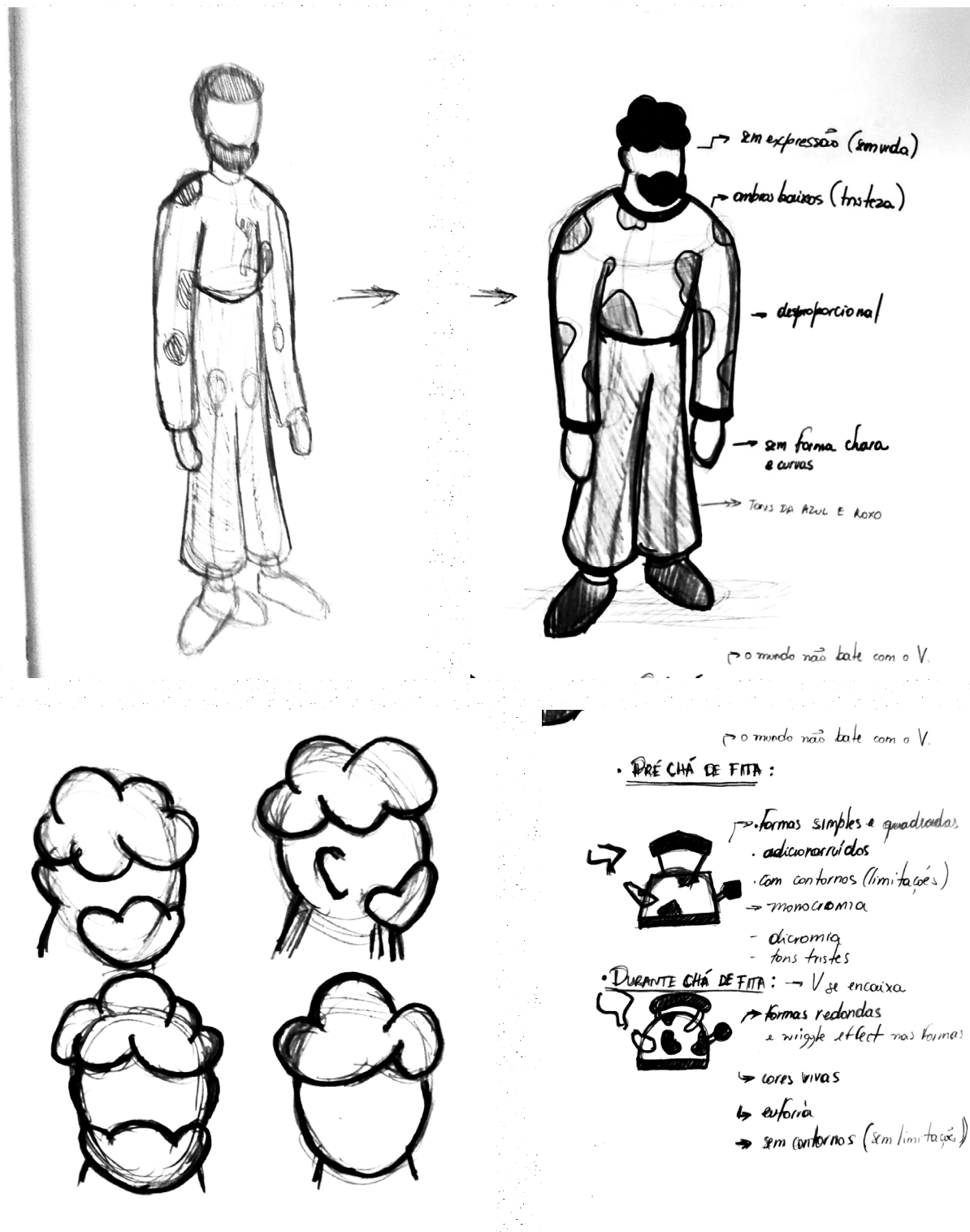


Figura 7: Rascunhos iniciais de V e dos elementos do universo. Fonte: acervo pessoal.

A Psicologia das cores e como a forma influencia na empatia

As cores, e o contexto no qual são utilizadas, tem uma profunda influência sobre nossas emoções e comportamentos.

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. [...] O contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto. (HELLER, 2012, p.23).



Figura 8: Personagens de Divertidamente: cada cor representa uma emoção de Riley. Fonte: Disney.

Exemplificando temos o vermelho, que pode causar a sensação de algo enérgico, algo desejável ou ainda dependendo do contexto: perigo. Já o azul pode passar a sensação de tranquilidade, confiabilidade e, com o contexto equivalente, tristeza.

De modo semelhante, as formas nos ajudam a entender as características físicas e psicológicas de uma personagem.

Personagens com silhuetas e cantos mais arredondados e orgânicos podem retratar personagens amigáveis e empáticos, cuja identificação pode, e provavelmente irá, acontecer de forma mais fluida e rápida. Protagonistas e heróis tendem a possuir tais formatos com intuito de facilitar a conexão com o seu público através da empatia.

O contrário ocorre quando as formas são mais agudas, com cantos e retas. Tais formas podem nos causar estranheza e esse sentimento de aversão pode ser utilizado justamente para moldar as justificativas, pensamentos e sentimentos de uma personagem. Esse recurso geralmente é utilizado com finalidade de retratar personagens com uma postura mais austera ou vilanesca.



Figura 9: Ralph da animação Detona Ralph (2013) com formas mais arredondadas e sem cantos. E Malévola da animação Bela Adormecida (1959) com cantos e formas agudas. Fonte: Disney.

Neste trabalho, o contexto, as cores e as formas são fundamentais para entender as sensações e emoções do personagem principal da história: V, nome este inspirado no jogo multiplataformas *Cyberpunk 2077* pela sua neutralidade e maleabilidade, e a sua relação com o mundo em sua volta. Dividido em dois livros, a narrativa acompanha V ao longo de seis anos de graduação e uma semana inteira da sua rotina de trabalho e faculdade.

Por não possuir diálogos, as expressões e sentimentos que conectam o personagem ao leitor são expressas através das cores e formas de V, do mundo em sua volta e dos versos - estes mais presentes no primeiro livro - estendendo-se as molduras dos quadros nos quais a história é contada e das mídias utilizadas para fazer destes livros uma experiência única.

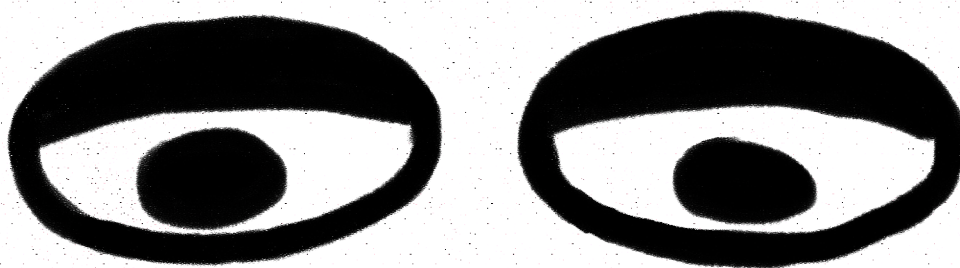


Figura 10: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.

As narrativas

Em **O Prelúdio** - Livro I - acompanhamos V ao longo dos seis anos de graduação, e ao longo de sua jornada, podemos entender como suas emoções o transformaram e de que modo V chega, em termos de sentimentos e psicológico, ao ponto que **Chá de Fita** é contado. Além disso, podemos ver como esses sentimentos são manifestados através da produção de V, em um diálogo direto com o leitor. Também podemos observar qual o sentimento e momento na vida do personagem concebeu como fruto aquela expressão ou ausência de expressão artística.

Livro I: Anos 1 e 2

Nos dois primeiros anos evidenciados no Livro I “Anos 1 e 2” acompanhamos desde a euforia ao passar na UNESP até a euforia das primeiras produções artísticas de V. Acompanhamos também o primeiro projeto de V na faculdade e os sentimentos atrelados às produções e o que significam esses dois primeiros anos de graduação.

Esse ciclo retrata os começos e suas alegrias. O amarelo é a cor predominante e a cor que representa esse nascer das coisas, a euforia que o personagem está sentindo. É também a cor predominante do cartaz e verso do livro de dobra, onde temos V inundado pelos sentimentos desses primeiros anos representando o seu ápice.

Livro I: Anos 3 e 4

Na representação dos próximos anos, denominados “Anos 3 e 4”, os tempos de pandemia o atingem. Vemos o protagonista lidar com as primeiras perdas e o início de um tempo vazio e depressivo.

A ausência é a sensação predominante e dá espaço somente à depressão, essa é representada pelo monstro que faz o cartaz e verso do livro dobra. Mesmo a “luz no fim do túnel” de um novo recomeço passa despercebida ante ao clima triste e pesado que tem início junto com a pandemia e é reforçado pela paleta de cores escolhida.

Essa mesma ausência está na produção do personagem, antes eufórico no primeiros anos e rico em produção e agora triste e depressivo, sem produção.

Livro I: Anos 5 e 6

Já no decurso de “Anos 5 e 6”, não temos mais a marcação dos anos na capa do capítulo. Tal ausência representa um mix de sensações e um sentimento de desorientado, o que evidencia o início da perda de noção de tempo do protagonista e transmite, mesmo de maneira mais amena, a confusão e a sensação de “estar perdido”.

A dobra também muda e tem a intenção de, no movimento de abertura do livro, levar o leitor ao mesmo vórtex de escuridão no qual V está entrando e onde o encontramos no início de **Chá de Fita**.

Livro II: ATO I

Em **O Prelúdio** acompanhamos V ao longo de seis anos, suas emoções e a transformação do personagem que vemos ali retratado, já em **Chá de Fita** o acompanhamos ao longo de apenas uma semana e como ele se sente perdido, confuso e sobrecarregado.

No primeiro ato, é retratado o começo de sua semana de dupla jornada. Sua rotina repetitiva se concentra nos espaços: transporte público, trabalho e faculdade, e é na constante desses três lugares que sentimos V perder a noção do tempo e em qual dia da semana está. Fica evidenciado que acordar a fim de viver mais um dia dessa puxada rotina é uma tarefa difícil.

Depressivo, cansado e perdido vemos sua primeira expressão facial sendo representada: o olhar triste. É neste momento então que ao dirigir-se à cozinha para preparar o café da manhã, encontra o *chá de fita*. Ele vê no chá uma oportunidade de fugir daquele mundo no qual não se encaixa, sensação essa, demonstrada pelo contraste das formas e cores de V e do mundo.

O mundo a volta é representado como um mundo hostil e escuro. Rostos e expressões dão lugar a silhuetas e sombras que representam as pessoas. Ângulos retos e agudos representam a dureza e estranheza desse ambiente que faz parte da rotina do personagem.

Em contraste às formas e cores do mundo, V tem seu formato arredondado e alongado para baixo com a função de transmitir ao leitor o cansaço e a sensação de “não pertencimento” do personagem a este mundo duro e cinza.

É possível observar que V e os pensamentos são os únicos elementos coloridos desse ato. As cores do personagem retratam a tristeza e desconexão deste por estar, e se sentir obrigado a estar, no mundo. Os tons de azul representam ainda a tristeza e a doença pela qual o personagem passa no momento em que a história é contada.

É no fim do primeiro ato que vemos a segunda expressão facial de V: a viagem. Representada pelos seus olhos bem abertos a expressão significa o chá começando a fazer efeito e “o despertar” daquele para o novo mundo criado pelo uso do **Chá de Fita** e a euforia em estar num universo no qual o sentimento de pertencimento, até então algo novo, está presente.

Livro II: ATO II

O segundo ato começa após a ingestão do chá. No despertar, o protagonista entra em um mundo onde existe uma grande diversidade de cores e formas.

Atrasado em sua rotina frenética, ele recorre a um táxi como meio de transporte para conseguir chegar a tempo em seu trabalho e é nesse momento que temos sua primeira alucinação: *Taxi Driver*.

Ainda letárgico com o efeito do chá de fita, o personagem ao entrar no táxi e olhar no espelho retrovisor do motorista vê Travis, o icônico personagem interpretado por Robert De Niro, como o motorista do táxi no qual está. Ao reduzir a velocidade no semáforo, ainda alucinando com Travis, vê seu motorista performar a cena de abertura do filme na qual Travis com o olhar fixo, percorre o dedo pelo volante.

Ao perceber a música que toca no rádio do táxi, V começa sua segunda alucinação: *Fast & Furious*. Ainda parado no semáforo, e delirando com o rádio tocando “*Bandoleros*” de Dom Omar e Tego Calderón, ele ouve um ronco forte de motor se aproximando e vê Vin Diesel no carro ao lado como Dominic Toretto olhar no fundo dos seus olhos e afirmar: “Você não dá as costas pra família”.

Nesse momento, o personagem entra em um tornado de emoções. Alucinando e questionando-se, a preocupação com a família é trazida à tona, e a afirmação o faz perceber que, distante e numa rotina incessante, será que ele ainda tem família?

O “entrar no tornado de emoções” significa também que V está desistindo de lutar contra o efeito do chá e está entrando de vez nesse universo ressignificado por ele.

Figura 11: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.

Balela!
XOXO!

Livro II: ATO III

Abraçando a psicodelia e o frenesi, o ato três insere o personagem principal no ápice do efeito do chá e de sua “viagem”. Com cores ainda mais saturadas e diversas referências em sequência, o ato três inicia-se com V caminhando calmamente e acendendo um cigarro. Tem início então a terceira alucinação: *Joker*.

Ao encarar a escada, ele ouve “*Rock and Roll part. II*” de Gary Glitter tocar e começa a performar a cena da escada do icônico filme. Imerso no delírio, desce a escada dançando em zigue-zague ao mesmo tempo que fuma e liberta-se de cada problema ao chutar o ar e “liberar” as frustrações do mundo real. Ao chegar no fim da escada, acontece o primeiro choque de realidade enquanto no efeito do chá: o horário. Ao olhar no pulso e ver um relógio, percebe que está atrasado novamente e dispara a correr pela calçada.

Apesar do relógio criado no pulso não funcionar, é a primeira tentativa de seu consciente o fazer despertar da alucinação e retornar para a realidade.

Ao correr pela calçada sente o efeito do chá oscilar e, apesar de ainda estar alucinando, vê flashes do mundo real durante a corrida. Corrida essa que caracteriza a quarta e mais complexa alucinação: *Baby Driver* e o *Multiverso*.

À medida que corre, e a cada passo dado, V visita um universo diferente. A começar por *Baby Driver*, cuja trilha sonora é também a trilha desse momento com “*Harlem Shuffle*” de Bob & Earl, o personagem vai percorrendo universos diversos e flashes do mundo real. Essa, caracteriza a segunda tentativa falha de seu consciente de puxá-lo de volta à realidade e a mistura dos mundos cinematográficos com o real evidencia a confusão do personagem sobre em qual realidade permanecer e fazer parte.

Chegando no edifício do trabalho, ofegante pela corrida, o acompanhamos entrar no elevador e ter sua penúltima alucinação: *The Shining*.

Com uma fresta antes da porta do elevador fechar, o protagonista vê Jack, personagem interpretado por Jack Nicholson, colocar o rosto na fresta e gritar: “*Here’s Jhonny!*” com um sorriso alucinado no rosto.

O susto é a terceira tentativa do seu consciente trazer V de volta à realidade. Com isso, o personagem começa a retomar a consciência e caminha calmamente sentido a sua sala de trabalho. Chegando na sala, percebe a mesma vazia e tem sua última alucinação: *Pulp Fiction*.

Ele olha ao redor imitando os gestos de Vincent, interpretado por John Travolta, questionando-se: “Por que não tem ninguém mais ali?”. Olha então no celular, primeiro objeto real com o qual ele interage desde o uso do chá, e percebe a data e a hora: Sábado, 09:30h da manhã.

O fim amargo e o choque de realidade

A história de V termina com ele olhando para o celular e percebendo que, além de estar perdido quanto ao dia da semana e da finalidade de toda essa aventura, infelizmente, estava de volta ao mundo real.

Terminar a história dessa maneira, além de ser um humor ácido, levanta o questionamento do porquê estamos apenas aceitando a dupla jornada, junto com toda a exaustão e consequências que esse tipo de rotina pode trazer. Esse choque de realidade tem a finalidade de “acordar” tanto V - que representa o autor da obra - quanto o leitor dos perigos do uso de drogas e para a fragilidade proporcionada pela dupla jornada, que apesar de pouco discutida no Campus da Unesp Bauru, é a realidade de muitos de seus alunos.

A migração para outras mídias e a adaptação da interatividade

Concebida com o objetivo de ser uma animação, a história apresentada nesse trabalho de conclusão de curso possuía um nível de interatividade distinto daquele presente em um livro ilustrado. Interatividade essa, proporcionada pela música e sonorização contidos na animação.

Cada alucinação vivenciada por V, é o recorte de cenas icônicas de um filme ou série da cultura *geek* ou *pop*. Esse recorte é acompanhado de suas trilhas sonoras características. Nesse ponto, a animação associada a trilha sonora é capaz de invocar sentimentos no espectador, sejam esses de nostalgia, de pertencimento ou por ver aquele objeto representado e homenageado. O desafio estabelecido então, é o de transportar essa interatividade da animação para os livros ilustrados mantendo a invocação de sentimentos, fazendo assim, da leitura do livro uma experiência única.

Partindo dessa necessidade de manter a ligação entre imagem e trilha sonora e da busca de soluções, surge - de uma reflexão de chuveiro - a ideia da utilização dos Códigos Spotify nas páginas do livro e da incorporação de **O Prelúdio**.

O Livro I carrega a tradicionalidade do artesanal com um *link* com o digital. **Chá de Fita** se torna então uma aventura digital em que os códigos, presentes nas páginas onde as alucinações de V acontecem, contêm a trilha correspondente aquela cena retratada.

Desse modo, podemos conhecer o contexto de V em **O Prelúdio** e ao ter sua primeira alucinação podemos escanear ou clicar no código Spotify e ler aquela cena ao mesmo tempo que ouvimos “*I Still can’t Sleep/ The Cannot touch Ser (Betsy’s Theme)*” trilha de Taxi Driver seguida de “*Bandoleros*” de Dom Omar e Tego Calderón trilha sonora de *Fast & Furious*.

Há também no início do livro o **QR Code**, onde o leitor pode optar por acessar a *playlist* curada com as músicas que são trilhas sonoras dos momentos de alucinação vivenciados pelo personagem e algumas faixas complementares que ajudam na ambientação e no ritmo de leitura da história.

Ao final da experiência com o Livro I o leitor, através de um **QR Code** presente no box, tem acesso ao Livro II, papéis de parede para computador e celular. Além da adaptação do audiovisual em livro, este trabalho tem parte da sua adaptação para o digital.

Rascunhos, início do projeto e criação do mundo de Chá de Fita

Nessa fase inicial do projeto ocorre o estudo do personagem e do mundo no qual está inserido. Apesar de ser um mundo fictício, o mesmo tem fundação no mundo real, logo seus elementos são retratados de uma forma muito próxima aos seus correspondentes do mundo real. A exceção é quando V começa a sentir os efeitos do *chá de fita*, onde o universo ao seu redor perde sua característica cinza e mais próxima do real e passa a ser representado de um modo mais colorido e caricato, com exageros de proporções, formas e cores. Desta forma, V perde sua paleta mais opaca para uma mais correspondente ao universo da alucinação.

O intuito é repassar através das formas e cores as sensações de V sua estranheza e contraste com o mundo real. Elementos e pessoas do mundo real são retratados com tons escuros e formas “duras” com ângulos agudos e ângulos retos, representando a hostilidade e frieza desse universo.

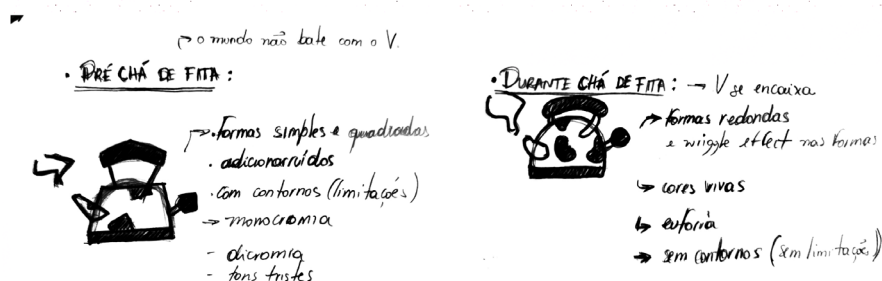


Figura 12: Rascunhos iniciais e notas criativas dos elementos do universo de **Chá de Fita**.
Fonte: acervo pessoal

O personagem possui uma forma mais curvada e orgânica, sem ângulos agudos ou retos e é o único elemento colorido nos atos onde o mundo real aparece. O protagonista também não possui expressões faciais, característica essa herdada da animação, pela complexidade e dificuldade em animar.

A escolha alternativa foi representar isso através do mundo e de enquadramentos específicos do personagem onde o seu olhar fosse o único e principal elemento na cena.

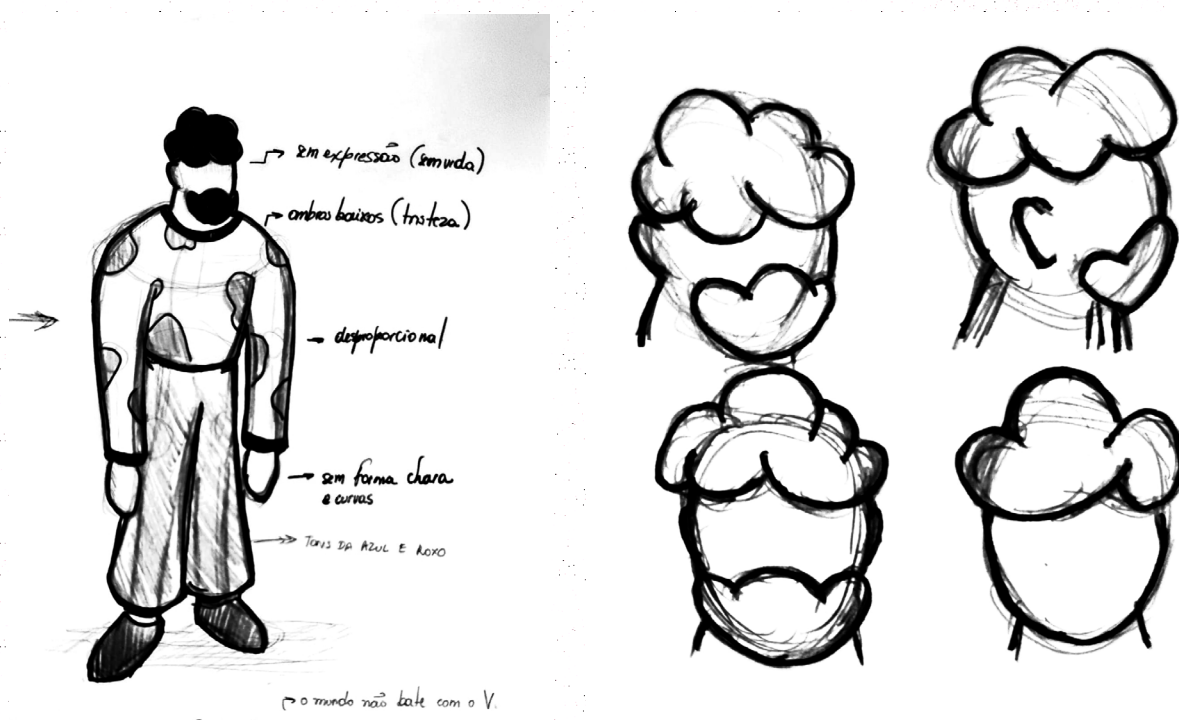


Figura 13: Rascunhos iniciais e notas do personagem principal, Velarius vulgo V. Fonte: acervo pessoal.



Figura 14: Detalhe da expressão nos olhos de V. Fonte: acervo pessoal.



Figura 15: Página do Livro II: **Chá de Fita** com o detalhe na expressão do personagem. Fonte: acervo pessoal.

Paleta de cores e o peso das escolhas

Formas, sons e cores tem um papel fundamental nas narrativas. É através destes elementos que entendemos e sentimos o que o personagem principal passa em cada momento da história. A paleta de cores utilizada para retratar esses momentos reflete essas escolhas e a tentativa de evocar no leitor os sentimentos passados por ele.

No Livro I, cada capítulo possui uma cor predominante atrelada à sensação principal. O preto é uma cor constante presente em todos e, nos dois primeiros capítulos, ele é utilizado como símbolo da tristeza de V. Já no terceiro, além de tristeza, o preto tem o mesmo significado que no Livro II: o vazio e o fim de tudo.

Livro I: Anos 1 e 2 - Amarelo

Podemos considerar “[...] como a cor do sol, o amarelo age de modo alegre e revigorante. Os otimistas têm uma disposição ensolarada, o amarelo é sua cor. O amarelo irradia, ri, é a principal cor da disposição amistosa.” (HELLER, 2012, p.153).

O amarelo representa o otimismo, a alegria e o vigor que V sente ao passar na Unesp e em suas primeiras produções. No final do capítulo vemos no cartaz, V em preto, o que representa a tristeza inerente ao personagem, ser inundado pelo fundo amarelo representando o otimismo e a euforia tomando conta do mesmo ante as novas experiências e possibilidades conquistadas.



Figura 16: Páginas do Livro I: **O Prelúdio** - Anos 1 e 2. Fonte: acervo pessoal.

Livro I: Anos 3 e 4 - Verde

Neste capítulo o verde retrata a “doença” que toma conta de V ao longo do período de pandemia e todos os términos decorrentes desse período. “Quando se pensa em “venenoso” pensa-se logo no “verde veneno”” (HELLER, 2012, p. 204).

É um período de transição do personagem e de perdas. Neste capítulo, ele está no ápice de sua depressão e doente após um período tão conturbado.

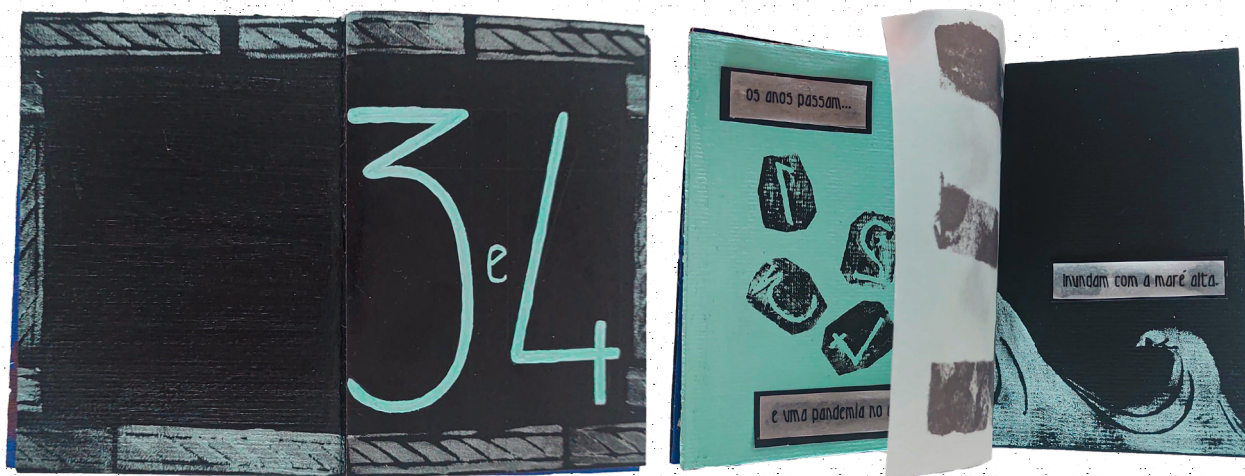


Figura 17: Páginas do Livro I: O Prelúdio - Anos 3 e 4. Fonte: acervo pessoal.

Livro I: Anos 5 e 6 - Violeta

No terceiro e último capítulo do Livro I o violeta tem a função de passar duas sensações, a de penitência e de misticismo.

V se sente atormentado pelos eventos do capítulo dois e digno apenas de punição por ainda estar bem e vivo. O misticismo presente no capítulo fica dentro de sua cabeça, que acredita estar entrando numa espiral de eventos fora do seu controle e que dão início a semana de **Chá de Fita**.

“[...] o violeta é a cor da penitência. Na confissão, o sacerdote usa uma estola violeta. Quase todos os confessionários têm cortinas violeta.” (HELLER, 2012, p. 368).

Figura 18: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.





Figura 19: Página do Livro I: **O Prelúdio** - Anos 5 e 6 com abertura do livro dobra. Fonte: acervo pessoal.

Livro II: Mundo Real

Preto e Cinza. Essas são as cores que representam o mundo real, no qual V começa a história, e onde acontece a maior parte do seu sofrimento.

A escolha do preto como cor dos elementos e pessoas desse mundo é feita justamente com o intuito de trazer a sensação de morte e de fim. “Tudo termina em preto: a carne decomposta fica preta, assim como as plantas podres e os dentes cariados.” (HELLER, 2012, p. 235).

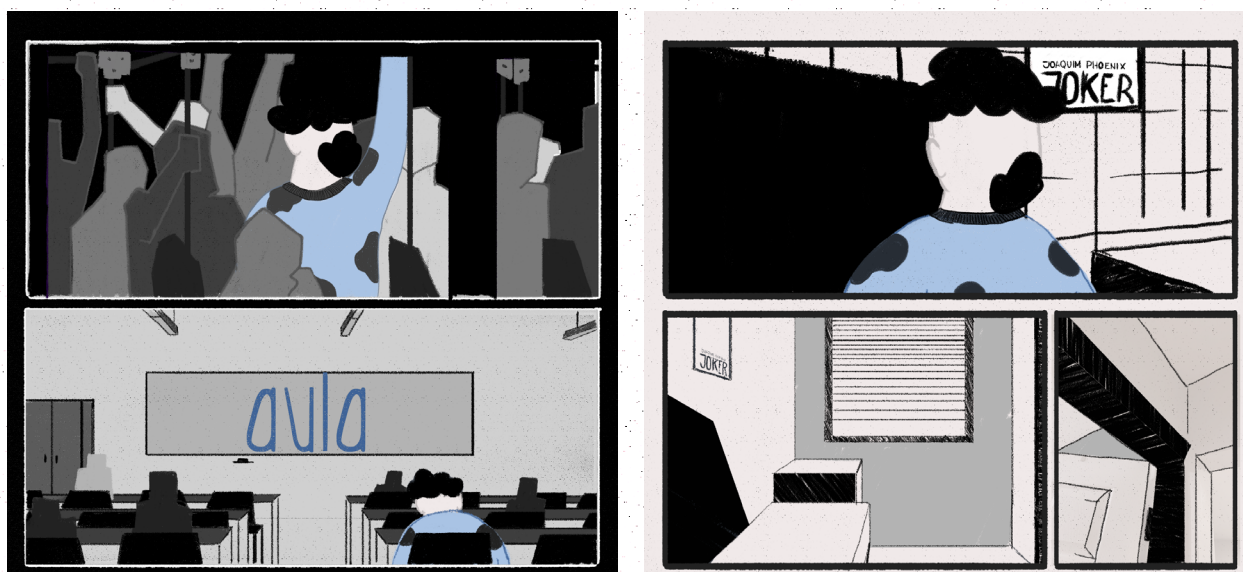


Figura 20: Páginas do Livro II: **Chá de Fita** - Ato I - mundo cinza e ângulos retos. Fonte: acervo pessoal.

Livro II: Mundo das Alucinações

No mundo das alucinações do personagem, as cores têm por função principal atuar de forma lúdica e contrastante. Tirando assim V, e o leitor, da escuridão e da tristeza do mundo real e levando-os para a alegria, euforia, desejo e maluquice do mundo das alucinações.

Outra função importante que as cores assumem nos atos em que acontecem as alucinações é a estética. Seja em efeitos, gradientes ou meios tons, a intenção é de adicionar carisma e riqueza em detalhes a esse mundo que antes era cinza, apagado e sem expressão.



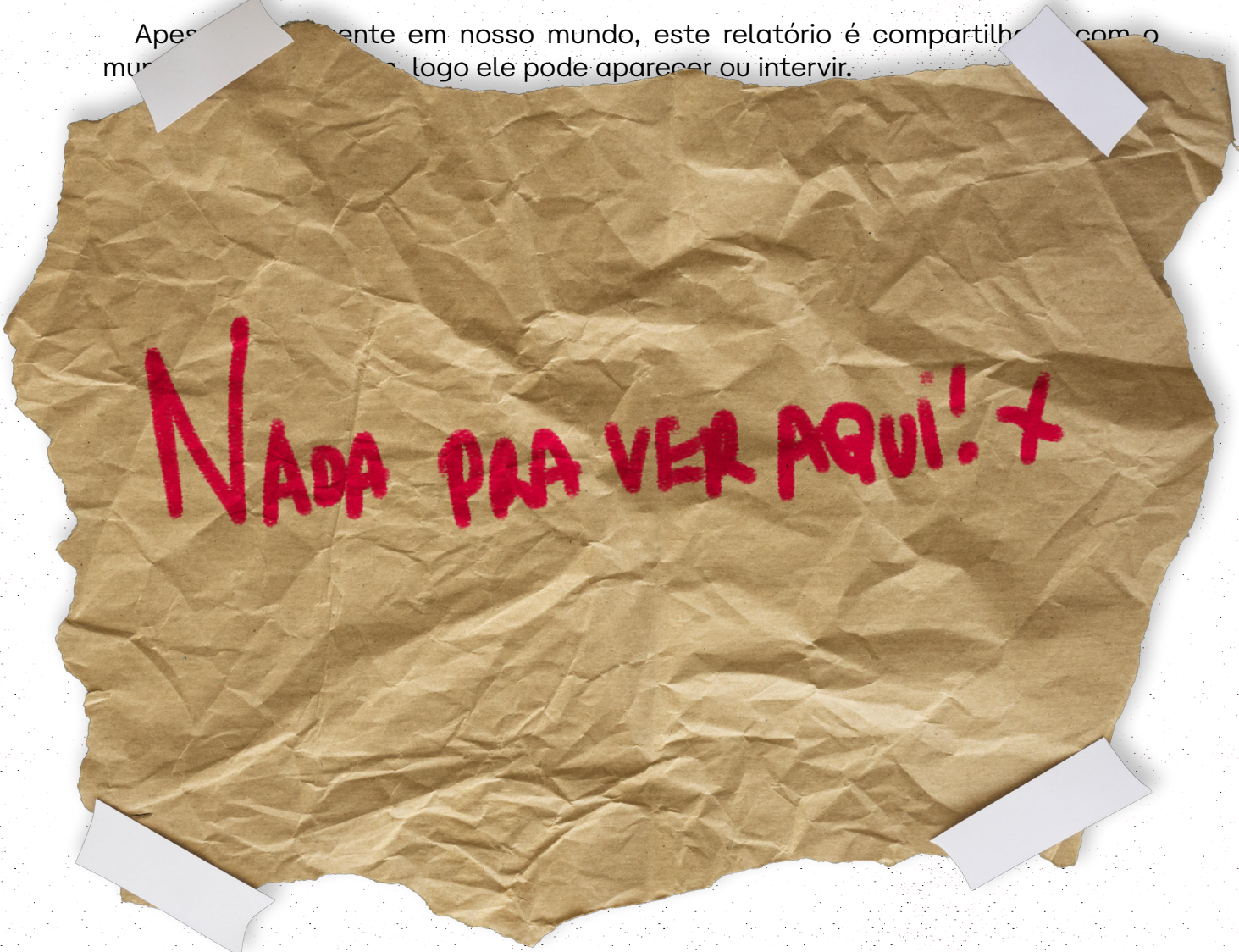
Figura 21: Páginas do Livro II: **Chá de Fita** - Atos II e III respectivamente. Mundo com cores e elementos vibrantes. Fonte: acervo pessoal.

Relatório & Apresentação

No mundo de V, este relatório e a apresentação também são elementos presentes e que fazem parte da rotina do personagem. Portanto, seguem o mesmo padrão de escolhas de cores e formas presentes nos Livros I e II.

Nos capítulos onde a dificuldade de desenvolvimento foi maior e onde é mencionado o desenvolvimento do mundo real, temos as formas e cores desse mundo, com linhas retas e tons mais próximos do preto. O mesmo aplica-se para o mundo das alucinações, utilizando suas cores e formas.

Apesar de presente em nosso mundo, este relatório é compartilhado com o mundo real, logo ele pode aparecer ou intervir.



NADA PRA VER AQUI! x

NADA PRA VER AQUI! x NADA PRA VER AQUI! x NADA PRA VER AQUI! x

Figura 22: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.

Técnicas, o *making off* de Chá de Fita

Na confecção do universo de **Chá de Fita** foram utilizadas diversas técnicas, aprendidas durante a graduação ou de maneira autodidata. No Livro I, que compreende o box e seus três capítulos, são técnicas manuais e artesanais com pouco complemento do digital.

No Livro II, são técnicas de pintura digital e edição de imagens, ambos os livros serão percorridos a seguir.

Livro I: Anos de 1 a 6

Para a confecção deste livro foram utilizados materiais diversos: papel preto, papel vegetal, papel cartão, cola artesanal, papel canson, etc. e técnicas mistas de xilogravura com carimbos - E.V.A e borracha - com tinta acrílica, impressão digital em papel vegetal, recorte e colagem, pintura e lettering. Tais técnicas somadas as dobras dos livros caracterizam o aspecto rústico e manual do livro, aspecto esse que repercute a conversa do autor com o leitor sobre os sentimentos e a produção artística.



Figura 23: Página do Livro I: O Prelúdio - Anos 1 e 2 e carimbos em E.V.A utilizados no Livro I. Fonte: acervo pessoal



Figura 24: Carimbos em E.V.A do monstquinho da depressão e de V utilizados no Livro I. Fonte: acervo pessoal.

Livro II: Chá de Fita

Já na confecção do Livro II livro foram utilizadas técnicas mistas de pintura digital e edição de imagens. Os programas utilizados foram:

- Adobe Photoshop: pinturas das páginas, capas e contracapas, edição de imagens e aplicação dos filtros;
- Adobe InDesign: diagramação e imposição do livro.

A pintura dos fundos e o acerto das perspectivas não é uma tarefa simples, logo a solução para economia de tempo e praticidade foi buscar referências de lugares ou situações cotidianas reais, ou ainda na animação que deu origem a este livro.

O *frame* da animação ou referência de imagem é escolhido, posicionado como uma camada de base com baixa opacidade e em novas camadas as pinturas são feitas. Cada nova camada contém uma parte dessa pintura: traço, preenchimento, detalhes etc. As camadas são separadas dessa maneira a fim de facilitar a edição e uma possível manipulação posterior.

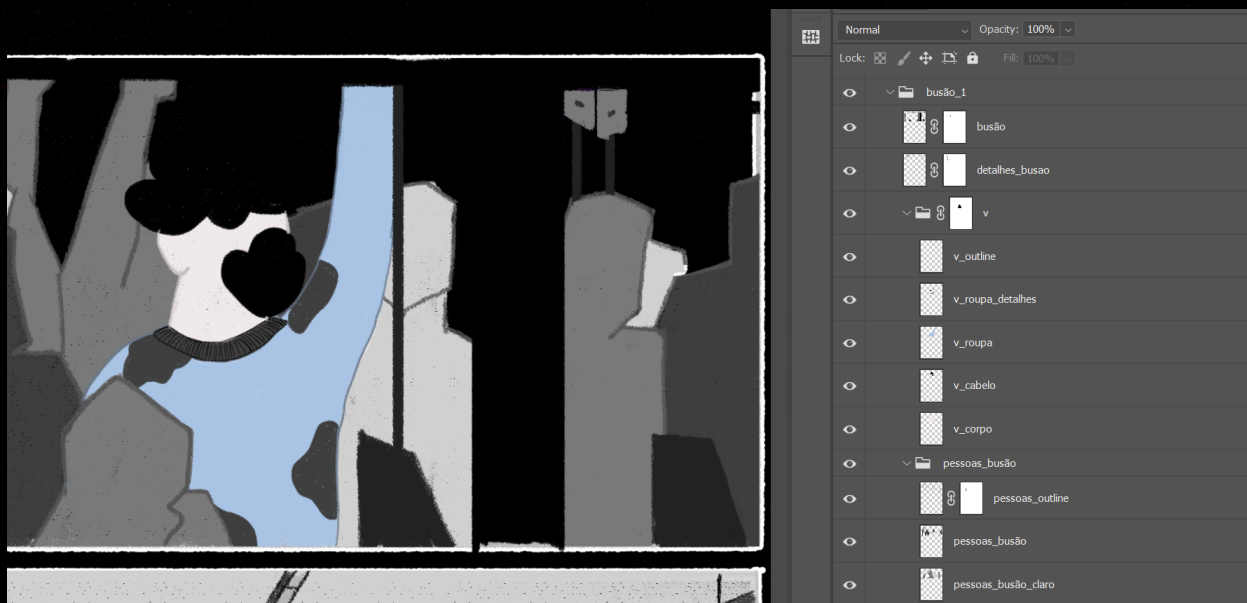


Figura 25: Recorte de tela do Adobe Photoshop com a separação e organização de camadas em pintura do mundo real. Fonte: acervo pessoal.

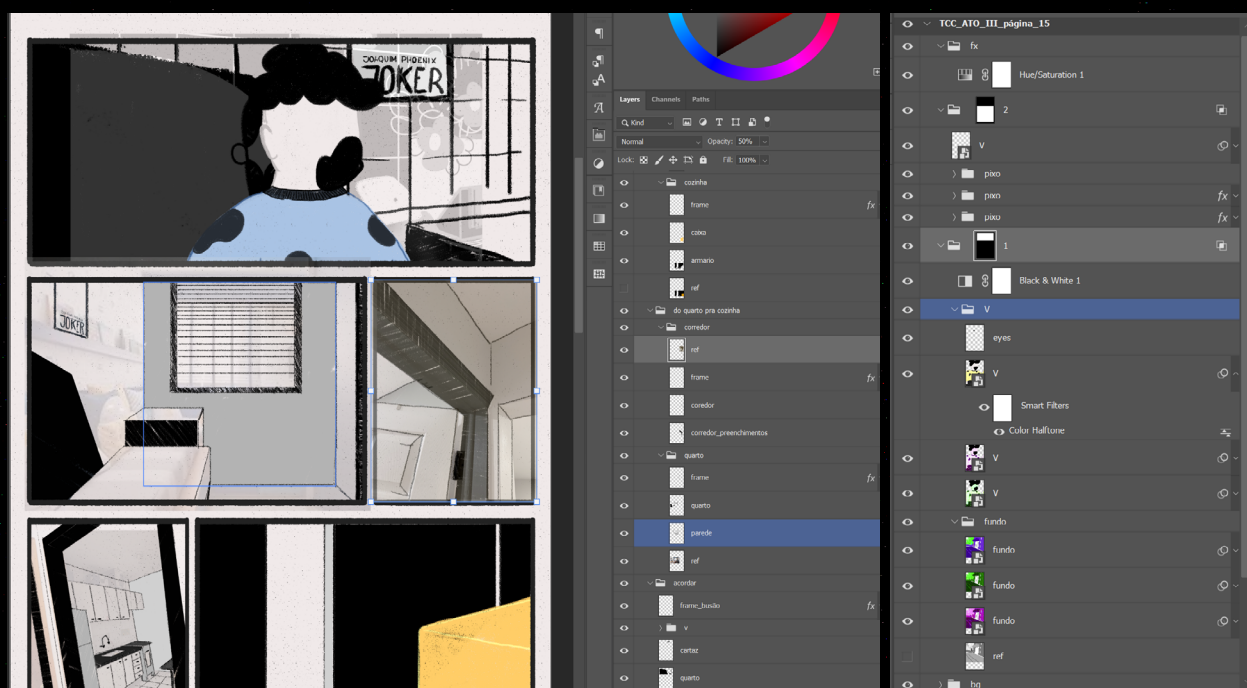


Figura 26: Recorte de tela do Adobe Photoshop com separação de camadas e camadas de referência ativadas em pintura do mundo real e recorte da organização e edição de camadas em uma pintura do mundo das alucinações. Fonte: acervo pessoal.

Os pincéis utilizados nas pinturas foram divididos de modo que:

- O pincel *KYLE Ultimate Pencil Hard*, padrão do Adobe Photoshop, foi utilizado somente no universo, fundos e texturas do mundo de **Chá de Fita**;
- O pincel *Kyle's Drawing Box - Happy HB* foi utilizado para V, suas roupas, e texturas.

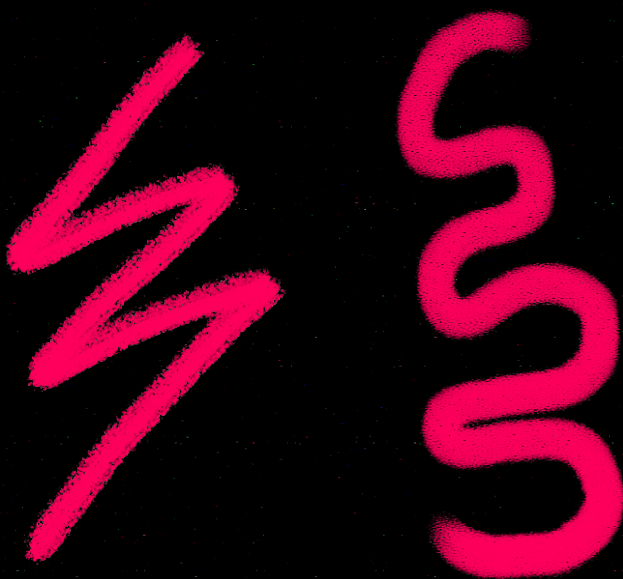


Figura 27: Pincéis: a esquerda: KYLE Ultimate Pencil Hard e a direita: Kyle's Drawing Box - Happy HB. Fonte: acervo pessoal.

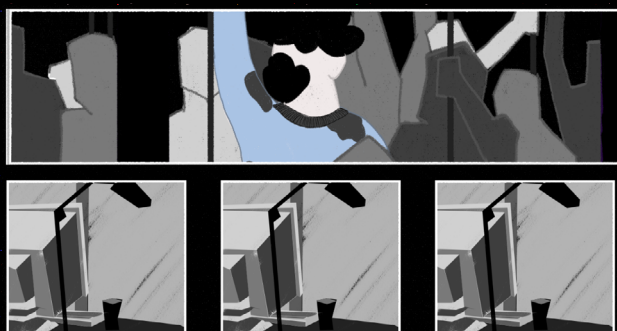


Figura 28: Recorte de uma página com pinturas do mundo real. Fonte: acervo pessoal.

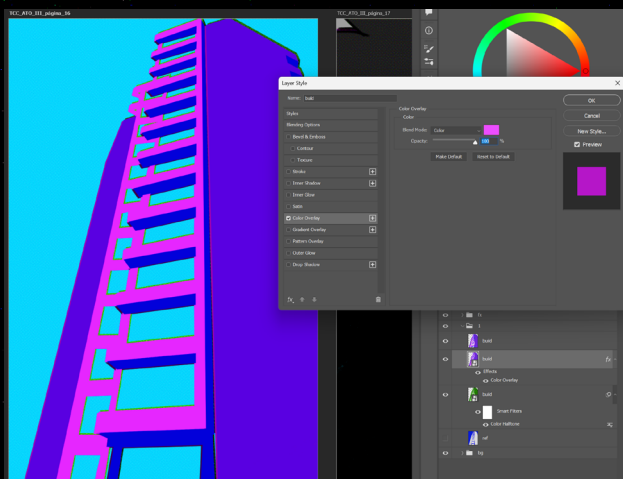


Figura 29: Recorte de tela do Adobe Photoshop com os efeitos de camada, e de meio-tom em cores.

Após finalizada a parte da pintura, ocorre a edição e pós-produção. Com as pinturas e quadros prontos as camadas são agrupadas, renomeadas, duplicadas e convertidas em objetos inteligentes. Isso permite que seja feita a aplicação de filtros editáveis, sem a destruição do material original.

No mundo real ocorre pouca ou nenhuma adição de filtros e edição de imagem. Com isso mantém-se a frieza e brutalidade, intencional, nas partes em que V interage com ele.

Por outro lado, no mundo das alucinações as edições e adições de filtros são características marcantes e ajudam a contrastar este do mundo real.

As camadas depois de agrupadas são copiadas num total de três. Onde a primeira e mais acima é a camada original, as camadas dois e três recebem um efeito de sobreposição de cor, com efeito de camada em colorir, rosa e verde respectivamente.

Essas mesmas camadas são então reposicionadas, uma de cada lado, para causar assim o efeito de “erro de registro” característico de impressões em jornais e quadrinhos.

A finalização vem com o efeito de meio-tom em cores nas três camadas, porém com opacidade variável de 10 a 25% somente na camada original.

Finalizada a pintura e manipulação, as páginas são editadas no Adobe InDesign onde ocorre a diagramação e a “renderização” do livro digital.

Nessa etapa são adicionadas as informações do livro como: informações técnicas e de edição, numeração de páginas, cabeçalhos e rodapés, *links*, *Qr Codes* e páginas de instruções ao leitor.

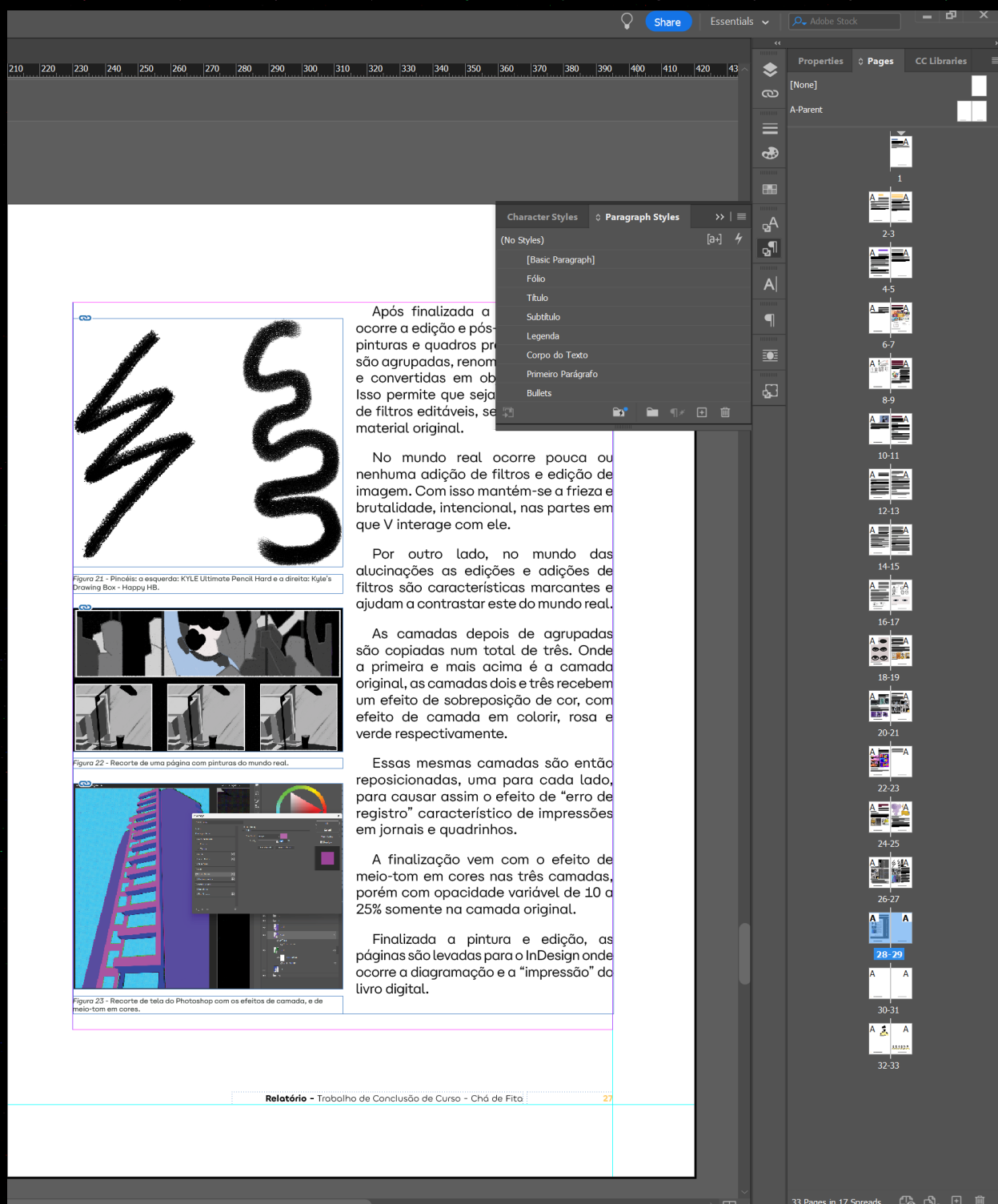


Figura 30: Recorte de tela do Adobe InDesign com diagramação e configuração de estilos de parágrafos. Fonte: acervo pessoal.

Considerações Finais

O desenvolvimento desse projeto foi onerosamente longo. Foram cerca de 3 anos de desenvolvimento, refinamento da história, do universo em que a compreende e tentativas de realizar a animação. Inícios e terminos, amizades que vieram e foram, empregos que começaram e findaram além de experiências que me moldaram, e moldaram este trabalho, no que ele é hoje.

A insegurança foi por muitas vezes minha companheira e a sensação de “quero terminar logo” minha fiel amiga. E por mais que minha experiência na UNESP e na criação deste trabalho pareça ruim ao contar, na verdade ambas foram necessárias e boas. Tornaram-me o profissional e pessoa que sou hoje além de me ensinar as batalhas da vida e da Graduação.

Este trabalho é síntese da minha experiência no curso de Design da UNESP de Bauru e minha maneira de partilhar com o mundo as vivências e emoções de um jovem graduando. É também a maneira que encontrei de chamar atenção, mesmo que de maneira lúdica, para a realidade de muitos dos alunos desse Campus que precisam conciliar a dupla jornada e finalizar sua passagem pela universidade.



Figura 31: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.

Links e arquivos

A seguir encontram-se os *links* e arquivos com a digitalização do Livro I: O Prelúdio, Livro II: **Chá de Fita**, Playlist do Spotify - com as músicas de complemento a leitura e experiência do livro digital - e papéis de parede, tanto para computador quanto para celular.

Encontra-se também a animação original Chá de Fita que, deu origem e foi a base deste trabalho. Para acessar os itens basta clicar no ícones.



Livro I: O Prelúdio



Livro II: Chá de Fita



Playlist



Wallpapers



Animação

Referências

DISNEY. **ap_insideout_ff1**. (DISNEY, Ed.), 2015. Disponível em: <https://media.wired.com/photos/59371d19ca941e4d0cb7ce7f/master/w_1280,c_limit/ap_insideout_ff1.jpg>. Acesso em: 15 out. 2024

DISNEY. **MALEFICENT / Still from Disney's SLEEPING BEAUTY, which will be shown at the El Capitan Theatre in restored original 70mm widescreen format.** ©DISNEY. , 20 ago. 2002. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Malefica.jpg>>. Acesso em: 15 out. 2024

DISNEY. **Ralph.** , 13 nov. 2016. Disponível em: <[https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)?file=Ralph.png](https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)?file=Ralph.png)>. Acesso em: 15 out. 2024

ELOY, Daniele Beatriz Lázaro; CARVALHO, Érika Kawane Batista; LESSA, Patrícia Vaz de. **Inteligência Emocional e a dupla Jornada** - Graduação e Trabalho: Como se afetam e de que forma se relacionam com a gestão de tempo. Revista Terra & Cult., Londrina: v. 37, n. 72, Jan/Jun. 2021.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. 1ª Edição. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

JOZZ. **Costura sidebond - Oficina Gráfica**. Jozz, 2023.

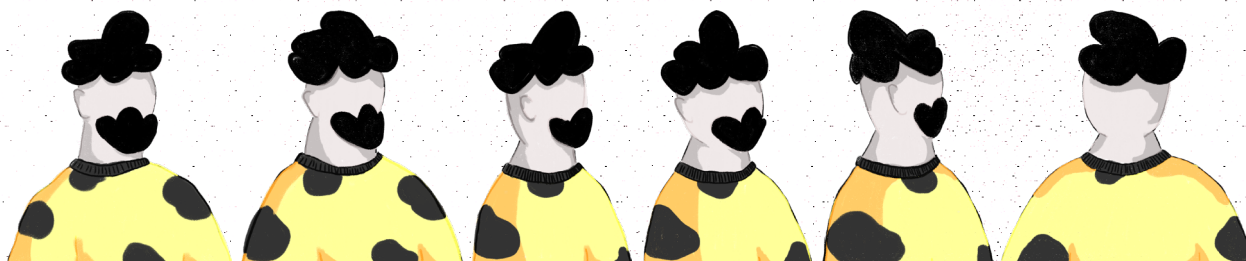


Figura 32: Intervenção. Fonte: acervo pessoal.